

PEMECAHAN MASALAH TIPE “*WHAT’S ANOTHER WAY*” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS V SD

Azizah Imtichanah

158620600201/Semester 6/Kelas A4/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
azizahimtichanah1005@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

Abstrak

Satu dari beberapa permasalahan yang seringkali dijumpai dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah siswa yang dinilai masih rendah. Lebih khusus siswa merasa kesulitan dalam memecahkan masalah non rutin atau yang sering disebut dengan soal terbuka (*open ended*). Hal tersebut disebabkan karena kemampuan pemahaman siswa akan masalah rendah dan siswa kurang mahir merencanakan solusi dalam menyelesaikan masalah. Memperhatikan masalah tersebut, maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah pendekatan pemecahan masalah tipe *what’s another way*. *What’s another way* merupakan salah satu tipe pemecahan masalah yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah “Apakah pemecahan masalah tipe *what’s another way* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?”. Analisis hasil dalam penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan pemecahan masalah, ditandai dengan adanya peningkatan pada hasil tes di siklus II, yaitu persentase kemampuan pemecahan masalah siswa lebih dari 60% yang berarti siswa masuk pada tingkatan baik dan sangat baik. Kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat pada komponen pemahaman akan permasalahan serta kefasihan, ditandai dengan telah terjadi peningkatan sebanyak 20,7% pada komponen pemahaman akan masalah dan 3,5% pada komponen kefasihan.

Kata kunci: kemampuan berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, *what’s another way*

PENDAHULUAN

Satu dari beberapa permasalahan yang seringkali dijumpai dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah siswa yang dinilai masih rendah. Lebih khusus siswa merasa kesulitan dalam memecahkan masalah non rutin atau yang sering disebut dengan soal terbuka (*open ended*). Hal tersebut tergambar dalam hasil uji kompetensi yang diberikan pada siswa kelas V SDN Cangkring Turi tahun ajaran 2017-2018. Hasilnya 10 dari 29 siswa menjawab soal dengan benar, yang berarti hanya 34,4% siswa yang memenuhi kompetensi tersebut.

Padaahal kemampuan pemecahan masalah perlu dimiliki siswa di tingkat sekolah dasar karena merupakan pondasi utama sebagai bekal ilmu untuk jenjang pendidikan berikutnya. Tidak hanya itu, kemampuan pemecahan masalah juga perlu dimiliki oleh

siswa guna menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi di masa mendatang. Sebagaimana pendapat Siswono (2005) matematika diperlukan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Sadar akan pentingnya matematika dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari, maka pemecahan masalah perlu diajarkan kepada siswa.

Observasi serta wawancara terhadap guru kelas dilakukan guna mengidentifikasi kelemahan-kelemahan siswa dalam memecahkan masalah non rutin atau soal terbuka (*open ended*). Berdasarkan hasil identifikasi diketahui bahwa: (1) pemahaman siswa tentang kalimat-kalimat dalam soal kurang, (2) siswa masih kesulitan dalam menentukan informasi yang diketahui serta yang ditanyakan oleh soal, (3) siswa juga masih kesulitan mengubah kalimat dalam soal cerita

menjadi kalimat matematika, (4) siswa kurang mahir menentukan strategi atau merencanakan solusi dalam menyelesaikan soal, (5) mengolah rumus dan perhitungan, (6) serta mengaitkannya kembali ke dalam pertanyaan soal.

Apabila masalah-masalah tersebut dikerucutkan, sebetulnya masalah utamanya yaitu kemampuan pemahaman siswa akan masalah rendah dan siswa kurang mahir merencanakan solusi dalam menyelesaikan masalah. Yang dimaksud dengan pemahaman akan masalah yaitu siswa diharapkan mampu menentukan informasi yang diketahui serta yang ditanyakan oleh soal serta mengaitkannya kembali ke dalam pertanyaan soal. Sedangkan merencanakan solusi dalam menyelesaikan masalah maksudnya siswa diharapkan mampu mengolah informasi yang diberikan secara kreatif dengan menerapkan strategi-strategi tertentu untuk menemukan penyelesaian.

Berdasarkan observasi dan identifikasi masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas, diuraikan penyebab kelemahan siswa dalam pemecahan masalah: (1) guru seringkali memberikan contoh-contoh lalu latihan soal, namun jarang memberikan masalah dalam bentuk soal cerita atau soal non rutin, (2) siswa kurang dilatih memahami kalimat-kalimat dalam soal cerita. (3) dalam mengolah informasi yang diberikan oleh soal, siswa kurang dilatih mengubah kalimat cerita menjadi kalimat matematika, (4) siswa kurang diberi kesempatan dalam menemukan jawaban dengan cara mereka sendiri, sehingga keterampilan berpikir kreatif disini masih belum dimunculkan. Hal tersebut karena guru menganggap bahwa memerlukan waktu cukup lama bagi siswa menemukan jawabannya sendiri atau tidak sama persis dengan cara yang diajarkan oleh guru.

Memperhatikan masalah tersebut, maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Mengingat pemerintah Indonesia mengamanatkan kepada para pengajar untuk mendorong siswanya memiliki kemampuan berpikir kreatif. Sebagaimana terdapat dalam Salinan Permendiknas No. 20 tahun 2016

bahwa melalui pendekatan ilmiah suatu pembelajaran termasuk pada mata pelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir dan bertindak secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif (dalam Amir dan Wardana, 2017). Berkaca pada identifikasi penyebab kelemahan pemecahan masalah siswa, maka dalam proses pembelajaran guru perlu menerapkan pendekatan yang mampu mendorong siswa untuk memahami masalah serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah pendekatan pemecahan masalah tipe *what's another way*. Polya (dalam Siswono, 2005) mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan melalui proses mengombinasikan aturan-aturan yang telah dipelajari dan menggunakannya untuk memecahkan masalah yang baru. Krulik dan Rudnik (dalam Siswono, 2005) menjelaskan pemecahan masalah merupakan cara pemenuhan akan tuntutan dari situasi yang tidak rutin dengan menggunakan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan. Berdasarkan kedua definisi yang telah diuraikan di atas, pemecahan masalah dapat disimpulkan sebagai suatu usaha yang meliputi proses mengombinasikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dimiliki oleh seseorang untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Menurut Russefendi (dalam Siswono, 2005) sebaiknya menggunakan masalah terbuka (*divergen*) untuk menciptakan manusia kreatif. Masalah terbuka memiliki lebih dari satu jawaban dan cara penyelesaian, yang mana siswa dituntut untuk untuk menduga dan melakukan hipotesis, meninjau kebenaran hipotesis, dan mengambil kesimpulan. Menurut Torrance (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2017) kemampuan berpikir kreatif menghasilkan penyelesaian permasalahan sekaligus solusi alternatif yang baru. Pehkonen (dalam Siswono, 2005) menjelaskan berpikir kreatif didasarkan pada kesadaran

intuisi seseorang yang mengombinasikan berpikir logis dan berpikir divergen. Ketika seseorang berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah, pemikiran divergen akan menghasilkan banyak ide yang berguna untuk menyelesaikan masalah. Sehingga nampak bahwa menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka (divergen) dalam pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut Silver (dalam Siswono, 2005) menggunakan masalah terbuka dapat memberikan banyak pengalaman kepada siswa dalam menafsirkan masalah karena dengan penafsiran yang berbeda akan mampu merangsang ide yang berbeda pula. Sehingga siswa tidak hanya fasih dalam menafsirkan masalah, tetapi juga mampu mengembangkan fleksibilitas dengan menerapkan banyak solusi dari sebuah masalah. Selain itu, siswa juga dapat menghasilkan pemecahan masalah yang baru. Hubungan antara pemecahan masalah dan berpikir kreatif dijelaskan dalam tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hubungan antara pemecahan masalah dan berpikir kreatif

Pemecahan Masalah	Komponen Kreativitas
Siswa menyelesaikan masalah dengan bermacam-macam solusi dan jawaban.	Kefasihan (<i>fluency</i>)
Siswa menyelesaikan (menyatakan) dalam satu cara kemudian dalam cara lain Siswa mendiskusikan berbagai metode penyelesaian	Fleksibilitas (<i>flexibility</i>)
Siswa memeriksa jawaban dengan berbagai metode penyelesaian dan kemudian membuat metode yang baru yang berbeda.	Kebaruan (<i>novelty</i>)

Penelitian ini bertujuan untuk mendorong siswa agar berpikir kreatif, yang mana diharapkan siswa mampu menemukan banyak cara yang berbeda dalam memecahkan masalah serta banyak kemungkinan jawaban dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui tiga komponen berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Kefasihan artinya siswa mampu memunculkan beragam jawaban yang tampak berlainan dan benar. Fleksibilitas artinya siswa mampu memecahkan masalah dengan menggunakan banyak cara yang berbeda dan menghasilkan jawaban yang sama. Kebaruan artinya siswa mampu memunculkan jawaban yang tidak biasa dan benar dalam memecahkan masalah.

Harris (dalam Siswono, 2005) menjelaskan berpikir kreatif memiliki lebih dari satu jawaban dan penyelesaian dalam memecahkan masalah. *what's another way* merupakan salah satu tipe pemecahan masalah yang ditawarkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif tersebut. Pada praktik pemecahan masalah tipe *what's another way*, siswa dituntut untuk memecahkan masalah dengan menggunakan lebih dari satu cara. Guru dapat memberikan tantangan kepada siswa dengan bertanya "Coba temukan cara lain untuk menyelesaikan permasalahan ini?". Dengan adanya tantangan ini siswa dimungkinkan untuk memunculkan jawaban yang beragam dan berbeda.

Bertumpu pada penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah pemecahan masalah tipe *what's another way* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?". Lebih khusus masalah dirumuskan: (1) Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah pembelajaran dengan menerapkan memecahkan masalah tipe *what's another way*? (2) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way*?

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action reserch*. Menurut Siswono (dalam Amir dan Kurniawan, 2017) penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dijumpai pengajar atau pendidik terkait proses pembelajaran di dalam kelas. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mana langkah-langkah penelitian meliputi: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Berlangsung pada 25-26 April 2018 di SDN Cangkring Turi, Prambon, Sidoarjo. dalam penelitian ini subyek yang diteliti yaitu siswa kelas V tahun ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan atau berjumlah 29 siswa.

Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini yaitu peneliti dan siswa. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai guru pelaksana pembelajaran sekaligus observer yang mengamati aktivitas serta interaksi siswa pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way* berlangsung.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes dan observasi. Tes terdiri dari tes kemampuan pemecahan masalah, tes berpikir kreatif, dan angket. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian ini berupa tes dan lembar observasi aktivitas serta interaksi siswa. Tes kemampuan pemecahan masalah diberikan sebanyak dua kali berupa tes awal dan tes

akhir. Tes awal diberikan pada siklus I dan tes akhir diberikan pada siklus II. Tes kemampuan pemecahan masalah meliputi soal pada pokok bahasan volume kubus dan balok yang sedang dipelajari oleh siswa. Tes berpikir kreatif juga diberikan sebanyak dua kali berupa tes awal dan tes akhir. Tes awal diberikan pada siklus I dan tes akhir diberikan pada siklus II. Tes berpikir kreatif awal berupa soal *open ended* materi bangun datar, diambil dari Fardah (2012), sedangkan tes berpikir kreatif akhir materi pada pokok bahasan volume kubus dan balok yang berupa soal cerita dan merupakan soal *open ended*.

Analisis data penelitian ini yaitu analisis data untuk tes kemampuan berpikir kreatif, tes berpikir kreatif, dan angket. Yang menjadi kriteria penilaian dalam tes berpikir kreatif antara lain: (1) siswa memahami informasi yang disampaikan oleh soal, siswa mampu membedakan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan oleh soal, (2) siswa mampu memunculkan beragam jawaban yang tampak berlainan dan benar (Kefasihan), (3) siswa mampu memecahkan masalah dengan menggunakan banyak cara yang berbeda dan menghasilkan jawaban yang sama (Fleksibilitas), dan (4) siswa mampu memunculkan jawaban yang tidak biasa dan benar dalam memecahkan masalah (Kebaruan). Sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dikatakan meningkat jika salah satu komponen dalam kriteria penilaian berpikir kreatif tes akhir lebih tinggi daripada tes awal.

Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dikatakan baik apabila 14 dari 29 siswa memperoleh skor 3 (baik) dan 4 (sangat baik) lebih dari 50%. Apabila kurang dari data tersebut maka kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dikatakan tidak baik.

Angket dianalisis dengan membagi option siswa ke dalam “ya” dan “tidak”. Siswa yang memilih “ya” pada angket artinya menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, sedangkan siswa yang memilih “tidak” pada angket artinya menunjukkan respon negatif

terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kesimpulannya adalah jika lebih banyak siswa memilih “ya” pada angket, maka respon siswa terhadap pembelajaran positif. Namun, jika lebih banyak siswa memilih “tidak” pada angket, maka respon siswa terhadap pembelajaran negatif,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing-masing siklus 1 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada 25 April 2018 dan siklus II dilaksanakan pada 26 April 2018.

Siklus I

Pada siklus I peneliti menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way* dalam pembelajaran matematika dengan tahapan:

Perencanaan

Tahap perencanaan (*Planning*) pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti meliputi (1) Identifikasi dan analisis terhadap masalah, (2) merencanakan solusi terhadap masalah, (3) menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan penerapan pendekatan pemecahan masalah tipe *what's another way*, (4) membuat soal tes awal dan tes akhir untuk tes kemampuan pemecahan masalah dan tes berpikir kreatif, (3) membuat angket, (4) dan membuat lembar observasi keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Tindakan

Tahap tindakan (*Acting*) pada siklus I dimulai dengan memberikan pengajaran dengan menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way*, lalu memberikan tes kemampuan pemecahan masalah awal dan tes berpikir kreatif awal. Tes dikerjakan secara individu oleh siswa dengan durasi pengerjaan tes 60 menit. Pada tahap ini peneliti sekaligus observer dan pengajar juga mendokumentasikan jalannya kegiatan belajar mengajar serta mencatat kegiatan yang dilaksanakan.

Observasi

Tahap observasi (*Observing*) siklus I. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan dan

pengumpulan serta penyusunan data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain: (1) pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat oleh peneliti, (2) pengamatan terhadap kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tes awal yang telah dilaksanakan.

Refleksi

Tahap refleksi (*Reflecting*) pada siklus I dilakukan dengan menganalisis hasil dari diterapkannya pembelajaran dengan pemecahan masalah tipe *what's another way* pada siswa kelas V di SDN Cangkring Turi. Dari serangkaian tahapan yang telah dilaksanakan pada siklus I, diperoleh hasil berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Awal (*pre test*)

Skor	Tingkatan	Frekuensi	%
0 – 24	0	6	20,7
25 – 49	1	13	44,8
50 – 74	2	8	27,6
75 – 100	3	2	6,9

Memperhatikan tabel 2. Hasil tes awal menunjukkan bahwa siswa dengan tingkatan 0 (tidak baik) sebanyak 20,7%, siswa dengan tingkatan 1 (cukup baik) sebanyak 44,8%, siswa dengan tingkatan 2 (baik) sebanyak 27,6%, dan siswa dengan tingkatan 3 (sangat baik) sebanyak 6,9%. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Cangkring Turi dikatakan tidak baik, karena kurang dari 35% siswa masuk pada tingkatan baik dan sangat baik. Sehingga peneliti menganggap perlu untuk melanjutkan ke siklus II dengan beberapa penyempurnaan.

Hasil tes kemampuan berpikir kreatif awal dari 29 siswa dianalisis berdasarkan tiga komponen berpikir kreatif yang terdiri dari kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil tes berpikir kreatif awal disajikan pada diagram berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Awal (*pre test*)

Komponen Berpikir Kreatif	Frekuensi	Persentase
Memahami permasalahan	20	68,9
Kefasihan	14	48,2
Fleksibilitas	3	10,3
Kebaruan	2	6,8

Memperhatikan tabel 3. Hasil tes awal menunjukkan bahwa komponen kebaruan dan fleksibilitas baru muncul 6,8% dan 10,3% dari total keseluruhan siswa. Komponen yang cukup banyak muncul yaitu kefasihan dan pemahaman akan permasalahan yaitu 48,2% dan 68,9% dari total keseluruhan siswa. Sehingga peneliti menganggap perlu untuk melanjutkan ke siklus II dengan beberapa penyempurnaan.

Siklus II

Tahap dan kegiatan penelitian pada siklus II meliputi:

Perencanaan

Tahap perencanaan (*Planning*) pada siklus II dilakukan oleh peneliti untuk menyempurnakan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Yang dilakukan oleh peneliti meliputi (1) kembali membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan penerapan pendekatan pemecahan masalah tipe *what's another way*, (2) membuat soal tes akhir untuk tes kemampuan pemecahan masalah dan tes berpikir kreatif pada siklus II, dan (3) membuat lembar observasi keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran yang disempurnakan, dan (4) menyiapkan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus.

Tindakan

Tahap tindakan (*Acting*) pada siklus II dimulai dengan (1) memberikan pengajaran dengan menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way*. Pengajaran yang diberikan pada siklus II ini lebih menekankan pada komponen fleksibilitas dan kebaruan, dengan melatih strategi-strategi tertentu, (2) memberikan tes

kemampuan pemecahan masalah akhir dan tes berpikir kreatif akhir. Tes dikerjakan secara individu oleh siswa dengan durasi pengerjaan tes 60 menit, (3) pada tahap ini peneliti sekaligus observer dan pengajar kembali mendokumentasikan jalannya kegiatan belajar mengajar serta mencatat kegiatan yang dilaksanakan.

Observasi

Tahap observasi (*Observing*) siklus II. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengamatan dan pengumpulan serta penyusunan data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti antara lain: (1) pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat oleh peneliti, (2) pengamatan terhadap kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tes akhir yang telah dilaksanakan.

Refleksi

Tahap refleksi (*Reflecting*) pada siklus II dilakukan dengan menganalisis hasil dari diterapkannya pembelajaran dengan pemecahan masalah tipe *what's another ways* pada siswa kelas V di SDN Cangkring Turi. Dari serangkaian tahapan yang telah dilaksanakan pada siklus II, diperoleh hasil berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Akhir (*post test*)

Skor	Tingkatan	Frekuensi	%
0 – 24	0	3	10,3
25 – 49	1	7	24,1
50 – 74	2	14	48,2
75 – 100	3	5	17,2

Memperhatikan tabel 4. Hasil tes awal menunjukkan bahwa siswa dengan tingkatan 0 (tidak baik) sebanyak 10,3%, siswa dengan tingkatan 1 (cukup baik) sebanyak 24,1%, siswa dengan tingkatan 2 (baik) sebanyak 48,2%, dan siswa dengan tingkatan 3 (sangat baik) sebanyak 17,2%. Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Cangkring Turi dikatakan baik, karena lebih dari 60% siswa masuk pada tingkatan baik dan

sangat baik. Sehingga peneliti menganggap kemampuan pemecahan masalah pada siklus II telah meningkat.

Hasil tes kemampuan berpikir kreatif akhir dari 29 siswa dianalisis berdasarkan tiga komponen berpikir kreatif yang terdiri dari kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil tes berpikir kreatif akhir disajikan pada diagram berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Akhir (*post test*)

Komponen Berpikir Kreatif	Frekuensi	Persentase
Memahami permasalahan	26	89,6
Kefasihan	15	51,7
Fleksibilitas	3	10,3
Kebaruan	2	6,8

Memperhatikan tabel 5. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa komponen kebaruan dan fleksibilitas sebanyak 6,8% dan 10,3% dari total keseluruhan siswa yang berarti tidak terjadi peningkatan sebanyak dalam komponen tersebut. Komponen yang mengalami peningkatan yaitu kefasihan dan pemahaman akan permasalahan yaitu 51,7% dan 89,6% dari total keseluruhan siswa yang berarti telah terjadi peningkatan sebanyak 3,5% dan 20,7%. Sehingga peneliti menganggap telah terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cangkring Turi meningkat setelah penerapan pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah tipe *what's another way*.

Hasil analisis angket menunjukkan 80,9% siswa memilih “ya” yang artinya respon siswa positif terhadap penerapan pembelajaran matematika dengan pemecahan masalah tipe *what's another way*, sedangkan 19,1% siswa memilih “tidak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan penerapan pemecahan masalah tipe *what's another way*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pemecahan masalah tipe *what's another way* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, ditandai dengan lebih dari 60% siswa masuk pada tingkatan baik dan sangat baik. Kemampuan berpikir kreatif siswa juga meningkat pada komponen kefasihan dan pemahaman akan permasalahan, ditandai dengan telah terjadi peningkatan sebanyak 3,5% dan 20,7%, meskipun tidak ada peningkatan pada komponen fleksibilitas dan kebaruan. Namun peneliti menganggap kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat karena dari keempat aspek penilaian tidak terjadi penurunan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disarankan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, hendaknya guru menerapkan pemecahan masalah tipe *what's another way* dalam pembelajaran matematika di kelas. Agar siswa terbiasa dengan soal terbuka, maka guru perlu memberikan masalah-masalah terbuka pada siswa secara kontinu dan berkesinambungan, serta lebih banyak memberikan waktu bagi siswa untuk berlatih memecahkan masalah. Respon siswa juga positif terhadap penerapan pembelajaran dengan pendekatan tersebut, ditandai dengan sebanyak 80,9% siswa memilih “ya” pada angket.

Peneliti menyarankan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan penerapan pemecahan masalah tipe *what's another way* karena berdasarkan penelitian yang dilakukan, pendekatan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada komponen pemahaman masalah dan kefasihan. Guru juga diharapkan membiasakan siswa dengan memberikan masalah-masalah non rutin untuk terus memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Kurniawan, M. I. (2016). Penerapan Pengajaran Terbalik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD UMSIDA pada Materi Pertidaksamaan Linier. *Jurnal Pedagogia*, 5(1). 13-26.
- Amir, M. F., & Wardana, M. D. (2017). Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(2), 178-188.
- Basalama, B. (2011). *Penerapan Pembelajaran Matematika Humanistik dengan Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way" untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Fardah, D. K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Jurnal Kreano*, 3(2).
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way"*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Siswono, T. Y., & Novitasari, W. (2005). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pemecahan Masalah Tipe "What's Another Way". *tatagyes.files*, 1-13.